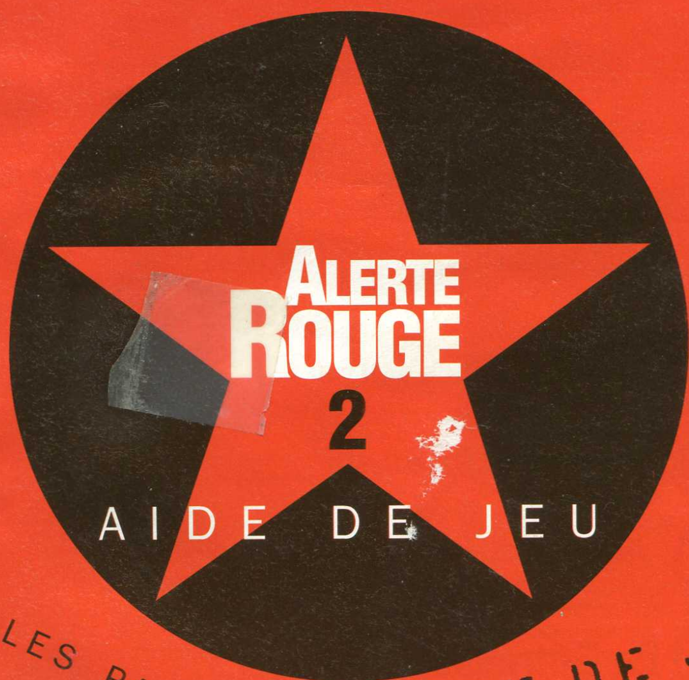
JOYSTICK SOLUCES

120



SOLUCE

DEUS EX

HOMEWORLD CATACLYSM

ET LES PAGES

AIDE DE JEU

D'ASTUCES

ET DE

CRACKS

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 120

sommaire



édito

Euréka ! Je me suis toujours demandé comment rendre l'édito de ce booklet intéressant. Eh bien, j'ai trouvé. Tous les mois, je vais vous proposer une énigme. Quoi de plus normal dans un cahier réservé aux solutions, me direz-vous. Chaque mois, le premier à m'avoir donné la réponse verra son nom publié dans l'édito du mois suivant, en même temps que la solution de l'énigme en question. Il recevra même une surprise, mais je n'en dirai pas plus. À ce propos, n'hésitez pas à m'envoyer vos casse-tête à casque@joystick.fr. Voici donc la première énigme : « Quel est le seul mot de la langue française du genre masculin finissant par 'ette' ? ». Bonne chance !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 119
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez,
Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Sonia Jensen
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 119
de Joystick est une publication HDP

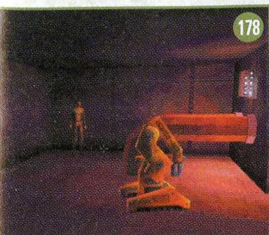
Deus Ex (Suite & fin)

Comme promis, voici la fin de Deus Ex. Vous aurez trois possibilités pour terminer ce jeu et je vous conseille de faire une bonne sauvegarde si vous ne voulez pas tout vous retaper depuis le début du niveau. Si vous avez bien carburé depuis le début, vous devriez être blindé en munitions et en items divers, alors n'hésitez pas à utiliser tout ce qu'il vous reste dans cette phase finale.

AREA 51 - BUNKER

Lorsque vous arriverez sur la place, cachez-vous derrière la caisse pour éviter de vous faire shooter par le sniper qui se trouve en haut de la tour. Lorsque vous l'aurez dégommé, entrez dans celle-ci pour récupérer quelques items. Faites attention aux grenades près des échelles (Photo 177). Eliminez les deux robots qui se baladent dans la cour, puis allez dans le bâtiment qui se trouve le plus à droite. Visitez le bâtiment pour récupérer une clé, puis allez dans le hangar qui se trouve tout au fond de la cour. Attention aux gardes qui se trouvent à l'intérieur, puis montez dans le bureau du haut pour parler au garde qui se rend (Photo 178). Ce dernier vous donnera un password qui vous permettra d'entrer dans l'ordinateur placé tout en haut de la tour où vous avez dégommé le sniper. Montez ensuite sur le toit du bureau pour récupérer une clé. Maintenant, vous pouvez passer par le silo en montant dessus et en tirant sur le ventilateur, ou alors par la grande porte (personnellement, je suis passé par la grande porte). Lorsque vous arriverez à l'entrée, placez-vous sur la gauche et avancez doucement pour pirater l'ordinateur, puis occupez-vous des deux robots qui patrouillent au fond du couloir (Photo 179). Avancez et allez à droite pour arriver dans une salle avec deux petites baraques. Allez dans celle de droite et montez à l'échelle pour accéder à celle de gauche. Ouvrez le panneau électrique et appuyez sur le bouton pour mettre en marche l'élévateur (Photo 180). Maintenant, allez à l'élévateur pour descendre, et une fois en bas, prenez l'échelle qui se trouve sur la gauche si vous voulez récupérer des munitions et des points d'expérience ; sinon, passez par les grandes portes. Lorsque vous aurez passé la deuxième porte, faites gaffe à la caméra qui se trouve sur la gauche, ou si vous coupez les rayons laser des deux araignées qui vont apparaître. Approchez-vous ensuite du générateur lorsqu'il aura explosé, pour avoir une discussion avec Morgan Everett (Photo 181). Prenez le couloir qui se


177

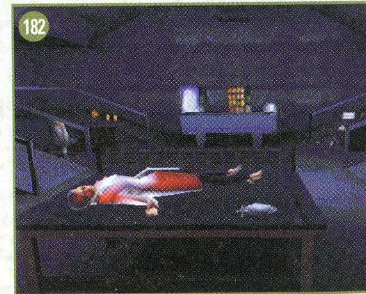

178


179

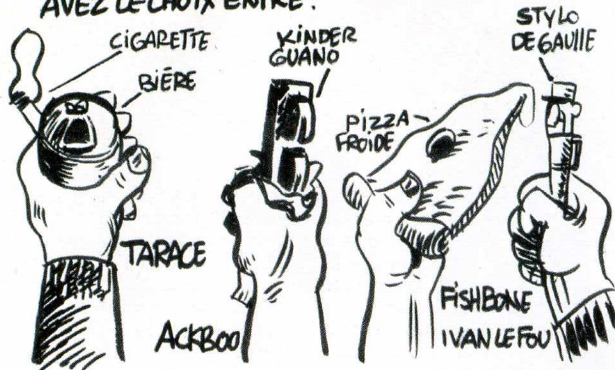

181



180


182

SOLUCE DEUS EX (SUITE ET FIN)



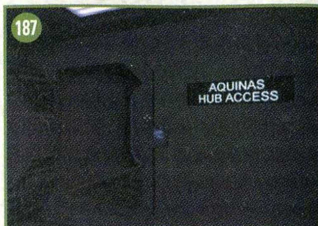
trouve en face pour arriver dans une salle où vous devrez éliminer pas mal de gardes. Récupérez quelques munitions, et avant d'entrer dans le secteur 3, prenez le deuxième couloir pour neutraliser la caméra qui se trouve au plafond. Ouvrez ensuite la porte blindée qui est à droite en entrant le code 8946. Éliminez les ennemis qui sont à l'intérieur de la pièce, puis lisez le data cube qui est sur la table de ping-pong pour récupérer un code (Photo 182). Continuez d'avancer pour tomber sur une deuxième porte, que vous pourrez ouvrir en utilisant le même code que pour la précédente. Allez sur la droite pour ouvrir le dortoir en entrant le code 0169 (Photo 183). Récupérez une augmentation et la clé pour accéder au secteur 3. Ouvrez les autres dortoirs si des choses vous intéressent, puis allez ouvrir la porte du secteur 3. Cassez les deux caisses qui se trouvent sur la gauche et appuyez sur le bouton pour faire monter le monte-charges, mais prenez du recul car vous aurez de la visite. Descendez avec le monte-charges et avant de passer la grande porte, vous aurez un message de Tracer Tong. Entrez dans la salle et occupez-vous en priorité des gardes qui se trouvent sur les passerelles, puis entrez dans le petit bâtiment de droite et montez dans la salle de contrôle pour récupérer une augmentation en piratant l'ordinateur qui est à gauche (Photo 184). Passez par la porte de gauche pour accéder à une autre pièce, puis montez sur le toit pour trouver un cadavre avec un data cube à côté de lui. Faites un tour dans le bassin pour récupérer une clé et des informations supplémentaires (Photo 185). Allez faire un tour dans le réacteur en entrant le code 2001. Éliminez les deux aliens, puis parlez au mécanicien qui se trouve dans le poste de commandes. Descendez dans le réacteur de gauche pour récupérer des infos supplémentaires à côté du cadavre (Photo 186). Allez maintenant à l'Aquinas Hub en entrant le code 1038 (Photo 187). Vous arriverez dans une pièce où vous trouverez un robot médical, ce qui vous permettra de vous recharger. Descendez pas l'échelle métallique et éliminez les deux aliens qui se trouvent en bas des escaliers (Photo 188). Allez vers la gauche et descendez le commando qui patrouille sur la passerelle. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un laboratoire, puis prenez le monte-charges pour monter au troisième niveau (Photo 189). Allez jusqu'au bout de la


183

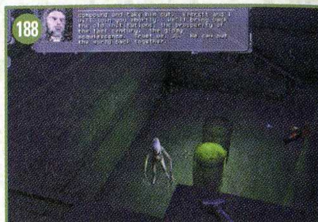

184

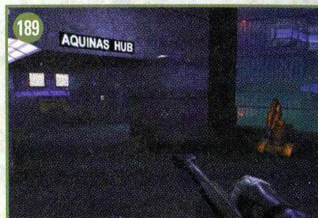

185


186

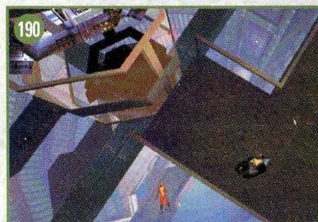


187


188

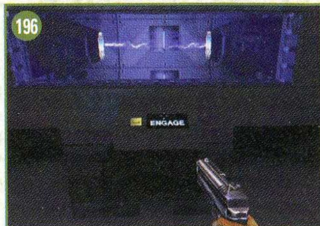


189


190


191

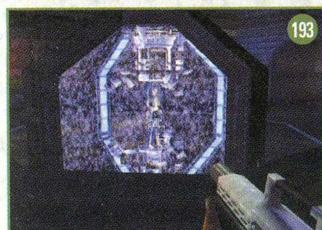
passerelle pour parler à la machine Helios (Photo 190). Lorsque vous reviendrez, Helios ordonnera à ses robots de vous couvrir. Revenez en arrière et descendez les escaliers. Shootez la grosse araignée qui se trouve en bas (Photo 191). Approchez-vous de la grosse porte blindée pour accéder au secteur 4. Avancez pour discuter avec Gary Savage (Photo 192). Vous arriverez ensuite dans une salle avec des corps en suspension. Lisez les informations devant les containers, puis fouillez les deux corps qui se trouvent dans la fosse. Après l'explosion, prenez le petit couloir, puis piratez l'ordinateur et descendez les deux aliens. Avancez jusqu'à ce que vous tombiez sur Bob Page (Photo 193). Lorsque la discussion sera terminée, prenez garde aux deux mitrailleuses qui se trouvent dans les angles. À partir de maintenant, vous aurez trois possibilités de terminer ce jeu. Faites une sauvegarde afin de pouvoir revenir le cas échéant. Lorsque vous aurez neutralisé les deux caméras, allez à gauche et ouvrez la porte qui se trouve au bout de la passerelle. S'il vous reste des roquettes, utilisez-les pour gagner du temps. Attention aux araignées et tournez le levier afin de ne plus avoir de problème à cet étage (Photo 194). Allez ensuite vers la gauche et entrez dans la salle Aquinas Router (Photo 195). Le premier avantage qu'offre le fait d'entrer dans cette pièce est que vous trouverez un robot médical. Si vous voulez voir une des fins, mettez en marche les deux réacteurs, puis entrez dans l'ordinateur pour terminer la manip' (Photo 196). Maintenant, si vous retournez voir Helios, vous pourrez voir une des fins du jeu. Repassez devant Bob Page et allez tout au fond pour prendre l'échelle métallique (Photo 197). Soulevez ensuite la grille qui se trouve sur la droite et descendez dans le conduit (Photo 198). Prenez les infos à côté du cadavre puis ouvrez la porte. Soulevez la grille qui se trouve juste à droite et passez par le conduit pour dans la pièce centrale. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve sur le mur, puis plongez dans la fosse qui vient de s'ouvrir et nagez vers le nord. Lorsque vous sortirez du bassin, restez en haut de l'échelle pour éliminer les deux gardes (Photo 199). Allez ensuite vers la console qui se trouve sur la gauche pour actionner l'interrupteur (Photo 200). Descendez les escaliers qui se trouvent sur la gauche et entrez dans le conduit d'aération pour découvrir une nouvelle zone et récupérer un multitool. Revenez en arrière et montez ensuite sur la passerelle pour dégommer les deux gardes qui patrouillent. Maintenant que la place est nette,

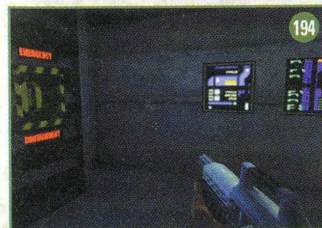


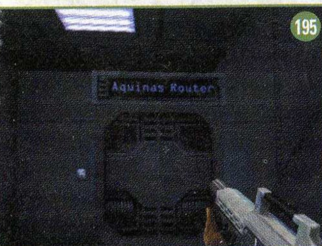






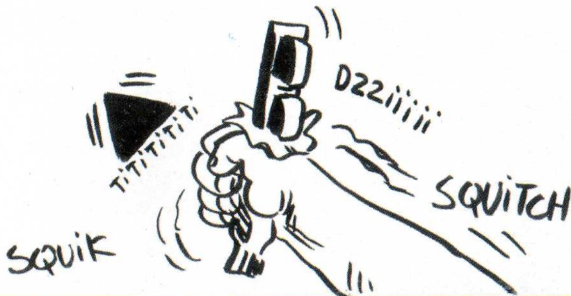






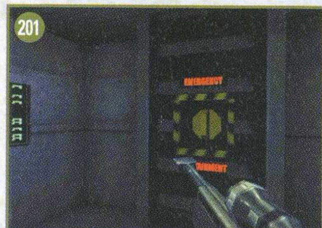






SOLUCE DEUS EX (SUITE ET FIN)





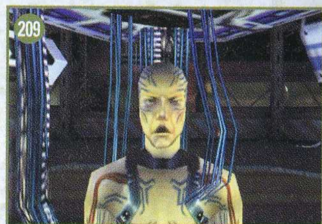






passez les deux portes blindées et entrez dans la petite pièce qui se trouve sur la gauche pour actionner le levier **(Photo 201)**. Piratez ensuite l'ordinateur pour que les robots entrent en action et fassent le ménage à votre place. Allez vers la droite et désactivez le premier réacteur en entrant le code 7243 **(Photo 202)**. Maintenant, il vous faut désactiver les trois autres. Allez au fond de la salle et prenez les escaliers. Forcez l'armoire pour récupérer quelques items, puis montez dans la zone radioactive pour désactiver le deuxième réacteur **(Photo 203)**. Ressortez par la porte métallique, puis désactivez le troisième réacteur et actionnez le levier qui se trouve de l'autre côté de la passerelle pour arrêter l'arrivée des aliens. Si vous êtes à court d'items, fouillez la cache des robots pour en récupérer. Maintenant, vous allez désactiver le dernier réacteur qui se trouve tout en haut. Attention car cette fois-ci, lorsque vous aurez désactivé le dernier réacteur, deux robots apparaîtront et vous devrez les neutraliser rapidement. Vous













pouvez poser des charges explosives pour les détruire dès qu'ils sortent, ou bien placer des caisses juste devant pour les empêcher de sortir. Maintenant que vous avez désactivé tout les réacteurs, allez à la console et appuyez sur l'interrupteur pour voir la deuxième fin **(Photo 204)**. Si vous voulez voir la troisième fin, retournez au réacteur Lab 13. **(Photo 205)**. Lorsque vous serez dans la salle des deux réacteurs, descendez complètement dans les deux fosses pour les désactiver **(Photo 206)**, puis allez dans la salle de contrôle **(Photo 207)**. Neutralisez le technicien car ce dernier tentera de vous empêcher d'accomplir votre tâche. Actionnez les trois interrupteurs qui se trouvent sur le mur puis celui qui se trouve sur la console **(Photo 208)**. Il ne vous reste plus qu'à vous caler dans votre fauteuil et à admirer tranquillement la fin **(Photo 209)**.

Capt'ain Ta Race...

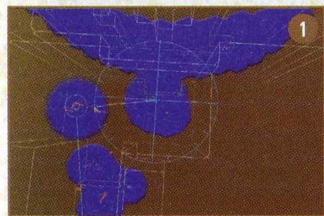
Homeworld Cataclysm



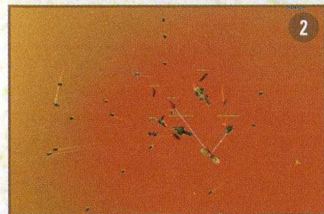
Les amateurs de Homeworld seront ravis de se plonger dans l'univers de Cataclysm. Même si ce jeu n'est pas d'une extrême difficulté, cette petite aide de jeu devrait néanmoins vous aider à passer certaines missions aux objectifs assez délicats. Vous ne pourrez pas construire autant de vaisseaux que vous le désirez et il faudra choisir le meilleur compromis pour faire face aux escadrilles ennemies.

MISSION 01 : HIIGARA

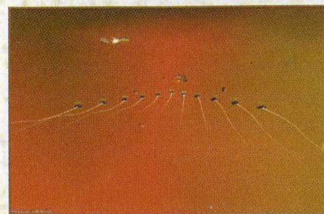
Pour commencer, construisez quelques Acolytes et donnez un coup de main à l'unité qui se trouve sur la gauche **(Photo 01)**. Lorsque vous aurez la situation en main, allez prêter main-forte aux alliers qui se trouvent en bas de la carte **(Photo 02)**. Envoyez ensuite un Recon en bas à droite pour découvrir des Wokers ennemis que vous allez éliminer avec quelques Acolytes **(Photo 03)**. Lorsque vous aurez fait le ménage, il vous faudra aller près des Sensors pour éliminer les ennemis qui s'y trouvent **(Photo 04)**. Ces derniers sont assez costauds et il est préférable que vous ayez des escadrilles assez nombreuses, sinon vous risquez de vous faire laminer sans rien comprendre **(Photo 05)**. Lorsque vous aurez fait le ménage dans cette zone et qu'il n'y aura plus de ressources, démarrez la recherche sur la Linking Technology **(Photo 06)**. Upgradez ensuite vos Acolytes et construisez un Processor avant de passer à la mission suivante **(Photo 07)**.

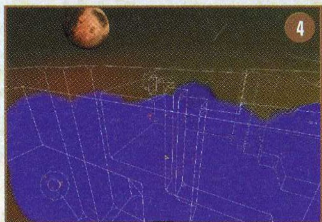


1

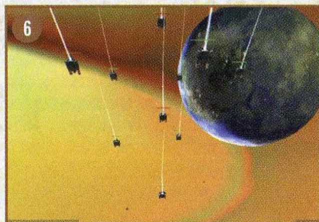


2

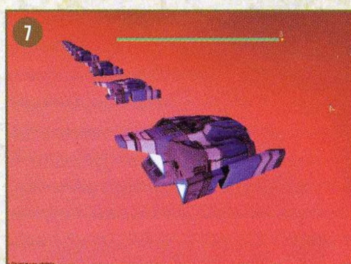




4



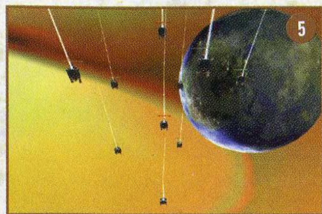
6



7

MISSION 02 : OUTSKIRTS OF HIIGARA SYSTEM

Construisez tout de suite un Engineering Module et faites progresser vos recherches afin d'upgrader vos vaisseaux **(Photo 08)**. Récoltez des ressources et surveillez du coin de l'œil vos collecteurs afin qu'ils ne se fassent pas dégommer par inadvertance **(Photo 09)**. Envoyez ensuite un Recon sur les échos radar pour trouver le vaisseau Bushan-re **(Photo 10)**. Lorsque vous l'aurez localisé, envoyez des Workers pour le réparer **(Photo 11)**. Vous allez vous faire ensuite attaquer par des vaisseaux ennemis, et il est préférable que vous les protégiez pendant les réparations **(Photo 12)**. Vous subirez quelques petites

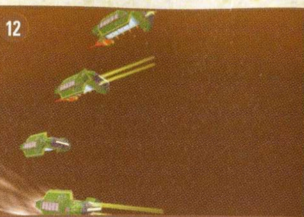


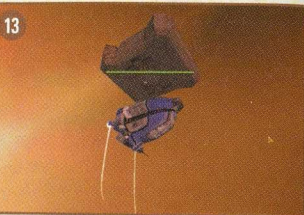
5



8



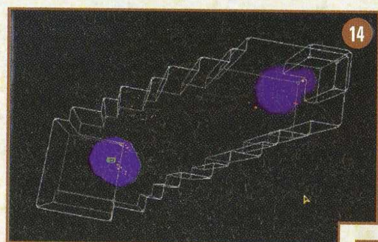

12

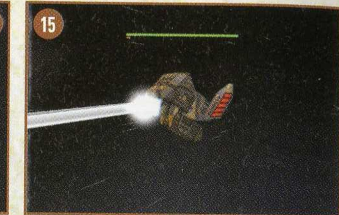

13

attaques sur votre vaisseau mère mais ce dernier s'en tirera tout seul, et il sera plus utile de concentrer vos forces à protéger de vos collecteurs. Vous devrez ensuite capturer une pièce ennemie qui se trouve à l'autre bout de la carte mais avant d'envoyer vos collecteurs, je vous conseille fortement de les escorter si vous voulez qu'il rentre intact au vaisseau mère **(Photo 13)**. Lorsque cette dernière opération sera terminée, il ne vous restera plus qu'à passer à la mission suivante.

MISSION 03 : CORUC-TEL SYSTEM

Dès que vous arriverez dans cette nouvelle zone, commencez une recherche et collectez des ressources. Envoyez ensuite un Recon vers l'écho radar pour explorer la map **(Photo 14)**. Envoyez ensuite un Mimic au fond de la carte **(Photo 15)**. Étant donné qu'il y a quelques mines sur le parcours, il est probable que vous soyez obligé d'en envoyer plusieurs. Si vous n'arrivez pas à passer, envoyez une escadrille d'ACV pour faire le ménage. Lorsque votre Mimic sera suffisamment près, il entrera directement en contact avec le Clee-Sean **(Photo 16)**. Escortez ce dernier jusqu'à votre vaisseau mère afin qu'il ne puisse rien lui arriver, puis construisez Weapons Module lorsqu'il sera à bord. Faites de nouvelles recherches puis barrez-vous avant que l'ennemi ne vous tombe dessus **(Photo 17)**.


14


15


16

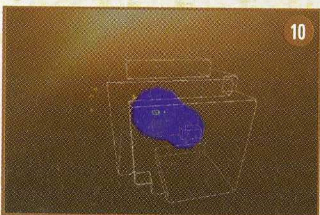
MISSION 04 : DEEP SPACE (TEL SECTOR)

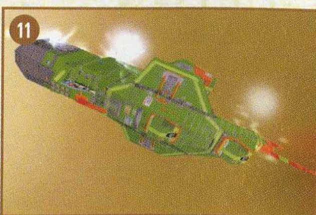
Lorsque vous commencerez cette mission, vous verrez que votre vaisseau mère a sérieusement maigri **(Photo 18)**. Construisez un Hangar Module, puis escortez le Clee-Sean avec une dizaine d'Acolytes **(Photo 19)**. Lorsque vous arriverez au point de rendez-vous, vous tomberez dans un piège **(Photo 20)**. Vous devrez ensuite repousser les attaques ennemies qui ne tarderont pas à arriver. Lorsque vous en aurez l'occasion, barrez-vous immédiatement.

MISSION 05 : AIWA SYSTEM

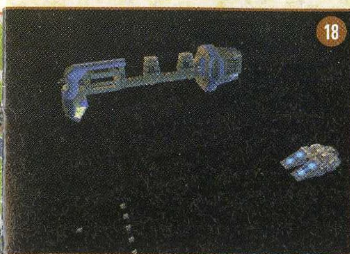
Lorsque vous arrivez, commencez tout de suite à récolter des ressources, puis dirigez-vous vers l'écho radar. Vous devez ensuite essayer de protéger la Station Bentusi **(Photo 21)**. N'envoyez pas beaucoup de vaisseaux car cela ne servira à rien. Envoyez en deux, histoire de dire que vous faites quelque chose. Des vaisseaux alliers feront ensuite leur apparition pour vous donner un coup de main **(Photo 22)**. Quoi que vous fassiez, la station finira par exploser **(Photo**


9

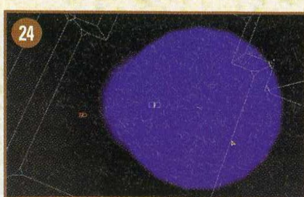

10


11

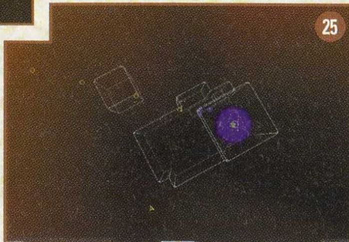

17











23) et vous devrez ensuite protéger le Caal-Shto. Juste après l'explosion, il restera un Heavy Cruiser qu'il vaudrait mieux éviter (Photo 24). Personnellement, j'ai approché mon vaisseau mère près du Call-Shto pour repousser les attaques des petites escadrilles. Vous devrez ensuite construire un Engineering Module, puis lancer des recherches dès que vous en aurez la possibilité. Lorsque le Call-Shto sera hors de danger, éliminez toute la flotte ennemie qui reste dans cette zone pour passer à la mission suivante.

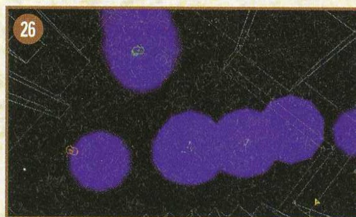
MISSION 06 : KADIIR NEBULA

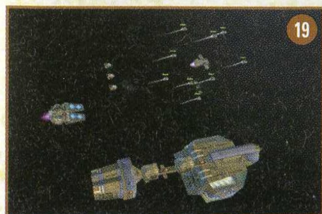
Dans un premier temps, collectez tout ce qui se trouve à proximité de la zone d'arrivée, puis envoyez un Recon sur l'écho radar pour vous apercevoir qu'il y a une grande présence d'ennemis dans ce secteur. Afin d'éviter d'avoir trop d'ennemis sur le dos, commencez à déblayer le terrain avant d'envoyer un Recon et faites des récoltes. Lorsque vous aurez envoyé le premier Recon, vous verrez le chemin balisé sur la carte (Photo 25). Envoyez ensuite un autre Recon sur le premier écho radar pour faire avancer votre convoi. Il vous faudra impérativement éliminer la patrouille ennemie qui s'approchera de votre convoi avant qu'elle ne puisse donner l'alarme. Vous devrez rapidement éliminer les mines qui se trouvent à proximité des échos radar afin de ne pas subir de dégâts inutiles. Lorsque vous arriverez tout au bout, vous tomberez sur un Heavy Cruiser ennemi, que vous pourrez capturer avec cinq Workers. Lorsque vous aurez rempli votre objectif principal, soyez prêt à déguerpir avant que la flotte ennemie ne vous tombe dessus.

MISSION 07 : OUTSKIRTS OF KADIIR NEBULA

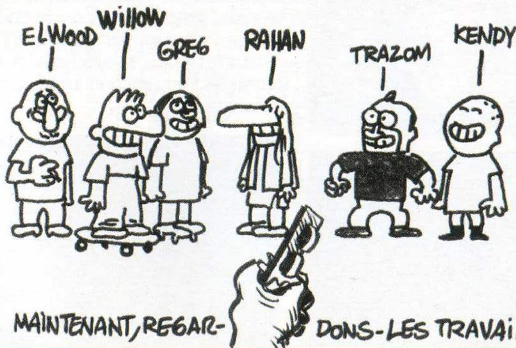
Cette mission n'est pas trop difficile, à condition que vous soyez rapide. Commencez tout de suite par collecter des ressources, puis assurez-vous d'avoir au moins une vingtaine de vaisseaux disponibles. Envoyez ensuite un Recon sur l'écho radar en même temps que vos vaisseaux. Vous devrez ensuite escorter un convoi qui se fera sans cesse attaquer (Photo 26). Placez au moins quatre ACV en escorte sur chaque vaisseau afin qu'ils ne se fasse pas toucher par les missiles (Photo 27). Lorsque vous aurez la situation en main, prenez une escadrille et explorez les alentours pour détruire les vaisseaux ennemis qui envoient les missiles. Lancez les recherches dans la foulée mais n'améliorez pas vos vaisseaux maintenant. Attendez la fin de la mission pour les upgrader.















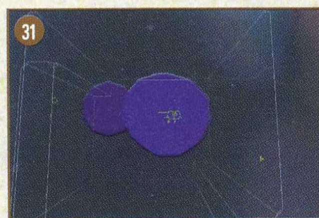


MISSION 08 : DEEP SPACE (KORETH'S RIF SECTOR)

Commencez par récolter des ressources puis envoyez une escadrille pour escorter le vaisseau espion jusqu'à votre vaisseau mère (Photo 28). Envoyez ensuite un Worker sur un des points roses pour identifier une nouvelle ressource (Photo 29). Lorsque les informations du vaisseau espion seront récoltées, lancez de nouvelles recherches. Vous devrez ensuite vous attaquer aux vaisseaux ennemis qui se trouvent à l'autre bout de la carte. Il vous faudra capturer trois Workers ennemis et une frégate. Allez-y au moins avec huit Workers car vous pourrez effectuer une très bonne opération en capturant toutes les frégates (Photo 30). Le seul souci que vous aurez réside dans le fait qu'il vous faudra éliminer la sphère anti-gravité qui vous empêchera d'approcher. Pour l'éliminer, j'ai utilisé le Heavy Cruiser, que j'avais capturé dans la mission précédente. Lorsque vous aurez épuisé toutes les ressources qui se trouvent sur cette carte, passez à la mission suivante.

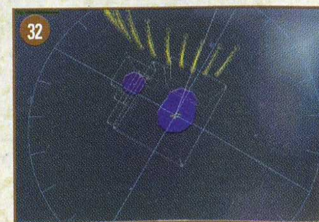


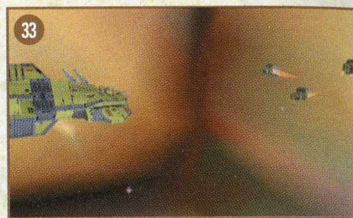


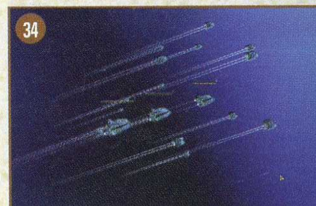


MISSION 09 : CLOSE ORBIT GOZAN 4

Préparez-vous une petite escadrille, et lorsque vous serez bien établi, envoyez vos trois collecteurs sur le point radar (Photo 31). Une fois que vos trois collecteurs seront sur la position, allez détruire le Sensor placé le plus à droite possible. Lorsque vous aurez détruit un Sensor, les trois collecteurs se mettront en marche. Vous allez commencer à faire des diversions dans le camp ennemi en envoyant quelques vaisseaux (Photo 32). Pour ma part, j'ai envoyé des Workers pour les occuper car ces derniers sont solides et assez rapides. Envoyez-les le plus loin possible derrière le mur, avec des trajectoires légèrement différentes et à espace réguliers. Lorsque vous verrez les trois collecteurs revenir, essayez d'envoyer trois frégates en escorte et quelques vaisseaux légers (Photo 33). Vous serez sûrement obligé de décamper en vitesse lorsque les deux collecteurs seront dans votre vaisseau mère.

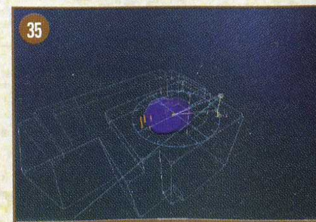






MISSION 10 : DEBRIS FIELD (KORETHS RIFT SECTOR)

Commencez par faire quelques petites récoltes, puis amenez trois Workers pour prendre la pièce qui se trouve dans le champ de débris. Il est préférable que vous utilisiez une solide escorte pour les accompagner (Photo 34). Lorsque vous serez de retour, vous pourrez commencer de nouvelles recherches et vous devrez construire un siège canon que votre vaisseau mère pourra utiliser. Lorsque vous serez en mesure de vous servir de cette nouvelle arme, vous ne devrez pas trop





traîner car vous devrez contrer constamment des attaques ennemies. Approchez-vous assez près de l'écho radar, puis tirez avec votre nouvelle arme **(Photo 35)**. Vous devrez ensuite ne pas trop traîner dans les parages.

MISSION 11 : SYSTEM AZ-23769

Allez tout de suite donner un coup de main au Faal-Corum **(Photo 36)**. Lorsque vous aurez fait le ménage, allez le réparer avec des Workers. Profitez des moments de calme pour réparer vos unités et faire un maximum de récoltes. Dès que vous en aurez la possibilité, lancez de nouvelles recherches afin de pouvoir construire deux Carriers. Mais si vous faites ça, vous partez dans une partie marathon. La meilleure solution est de constituer une grosse flotte et d'attaquer l'ennemi dès qu'il apparaîtra **(Photo 37)**. Lorsque vous aurez complètement anéanti tous les vaisseaux, prenez le temps de tout récolter et de vous développer en conséquence. Si vous lui laissez le temps de s'organiser, alors bon courage **(Photo 38)**.









MISSION 12 : KYORI SECTOR

Cette mission est d'une simplicité enfantine. Vous allez vous faire attaquer régulièrement, et dans un premier temps, devez protéger votre vaisseau mère **(Photo 39)**. Pour endiguer ces attaques incessantes, vous allez fabriquer une grosse quantité de Leech, que vous irez coller sur la coque du Carrier ennemi que vous repérerez grâce à l'écho radar **(Photo 40)**. Une fois que ce dernier sera détruit, continuez à produire des Leech pour détruire le reste des vaisseaux. En revanche, en ce qui concerne le vaisseau mère ennemi, vous serez obligé d'envoyer quelques vaisseaux faire le reste du travail.

MISSION 13 : LOCATION UNKNOW

Lorsque vous arrivez dans ce niveau, vous êtes victime d'un sabotage et votre vaisseau mère donne des signes de faiblesse **(Photo 41)**. Construisez rapidement des Workers pour le réparer, puis tentez de faire face à de grosses









attaques ennemies **(Photo 42)**. Ne paniquez pas : si vous avez des bâtiments lourds, vous devriez vous en sortir, surtout si vous arrivez à en capturer dans la foulée **(Photo 43)**. Vous aurez ensuite la visite d'une vielle connaissance **(Photo 44)**. Faites en sorte qu'il ne lui arrive rien. Pour stopper les attaques, vous allez procéder comme dans la mission précédente. Fabriquez quelques Leech et envoyez-les sur le Carrier ennemi pour stopper la production **(Photo 45)**. Exterminez tous les vaisseaux restants, puis collectez toutes les ressources pour repartir les poches pleines.





MISSION 14 : GALACTIC RIM (GULF SECTOR)

Le but de cette mission est d'aller prendre un échantillon sur le vaisseau mère ennemi. Il est tout à fait possible que vous soyez victime d'un bug et que vos Mimic refusent de s'amarrer au vaisseau pour accomplir leurs tâches **(Photo 46)**. Dans ce cas, je ne peux rien faire pour vous. Sinon, si vous ne voulez pas être trop attaqué, envoyez des Leech sur les gros bâtiments et sur le Carrier ennemi **(Photos 47 et 48)**. Pour que cette manip' fonctionne, il faut que vous arriviez à coller au moins un Leech sur un des vaisseaux pour pouvoir en coller d'autres sans problème. Lorsque vous aurez réussi à prendre un échantillon, il ne vous restera plus qu'à vous attaquer à la deuxième base **(Photo 49)**.



MISSION 15 : DEEP SPACE (GULF SECTOR)

Cette mission est ultra-simple. Envoyez rapidement une escadrille détruire la porte, en prenant soin de ne pas perdre trop de vaisseaux dans l'affaire **(Photos 50 et 51)**. Vous allez ensuite être encerclé mais n'ayez crainte, vous allez vous en tirer sans problème **(Photos 52 et 53)**.

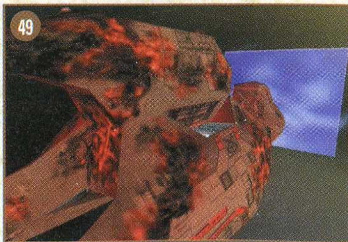
MISSION 16 : SOJENT-RA SYSTEM (FAR REACHES SECTOR)

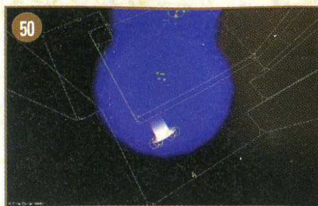
Commencez à vous organiser pour repousser les attaques ennemies qui ne tarderont pas à arriver, puis envoyez un Recon pour valider votre nouvel objectif **(Photo 54)**. Approchez-vous suffisamment près de la base ennemie afin que votre vaisseau mère puisse utiliser le Siege Canon contre celle-ci. Lorsque votre tir sera réussi, récupérez le Clee-Sean en approchant un Worker près de lui afin qu'il se greffe dessus automatiquement **(Photo 55)**. Malheureusement, ce dernier va exploser : ne paniquez pas, la mission n'est pas terminée. Si vous êtes un peu faible, profitez de cet accalmie pour renforcer votre flotte, puis détruisez la flotte ennemie qui fera son apparition **(Photo 56)**. Utilisez le Siege Canon au maximum et accrochez-vous bien car cette dernière phase de la mission ne sera pas facile à négocier **(Photo 57)**.



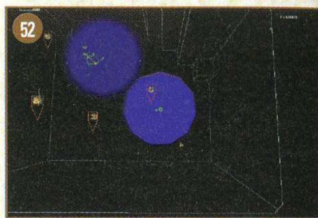




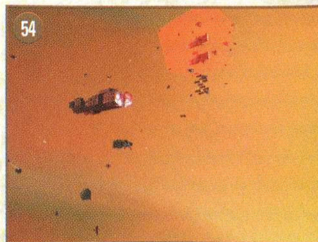


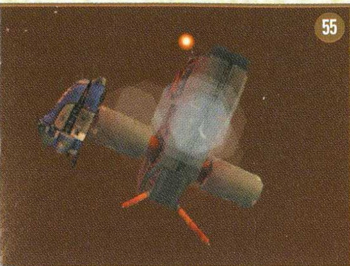


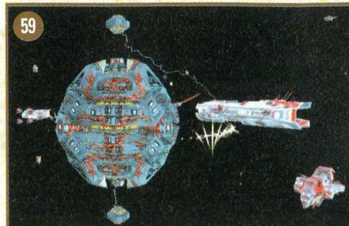


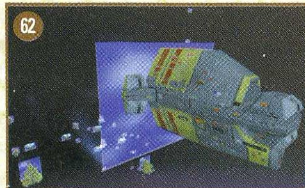




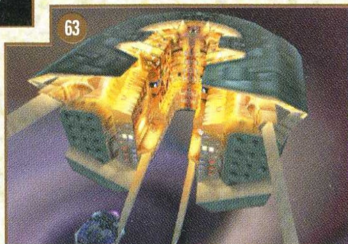












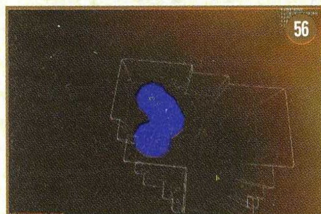
MISSION 17 : REPUBLICAN NAVAL BASE ALPHA

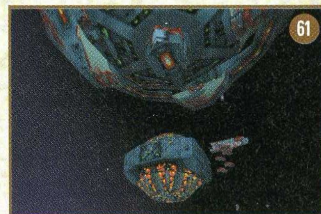
Votre objectif principal est de détruire Naggarok. Cette fois-ci encore, vous allez devoir affronter une grosse quantité de vaisseaux **(Photo 58)**. Lorsque vous arrivez près de la base de ce dernier, vous êtes éjecté par une force magnétique qui vous empêche d'approcher **(Photo 59)**. Envoyez des Leech par en dessous pour détruire la première boule, puis faites de même pour la seconde, mais cette fois, passez par le haut **(Photos 60 et 61)**. Soyez bien à la verticale des sphères pour éviter de vous faire shooter. Lorsque les deux sphères seront détruites, utilisez le Siege Canon pour faire le ménage. Un fois que vous aurez détruit Nomad Moon et les vaisseaux qui se trouvent autour, attaquez-vous à Naggarok. Vous voyez alors de nouveaux ennemis arriver et devez leur résister **(Photo 62)**. Vous n'aurez pas le temps d'égratigner Naggarok que ce dernier prendra la fuite, et vous n'aurez pas de vaisseaux assez rapides pour le suivre. Heureusement pour vous, des amis viendront vous donner une nouvelle technologie qui vous permettra de construire des supers Acolytes **(Photo 63)**. Fabriquez-en un petit paquet de manière à attaquer Nagarrok **(Photo 64)**. Maintenant, vous n'avez plus qu'à résister à l'ennemi et à laisser faire vos super Acolytes.

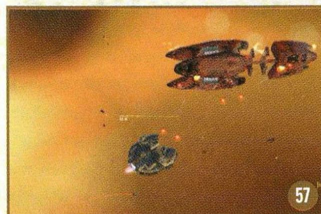


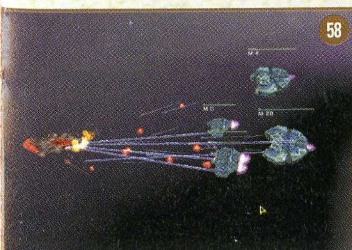


Capt'ain Ta Race









...D'AILLEURS, COMPARONS, AU HASARD, WILLOW ET CASQUENOIR.
HYPER CERVEAU
SOURIRE À LA HALF-LIFE
CERVEAU 8 BITS
SOURIRE À LA SUPER MARIO
19,5
2
1M20
1M75
MOUTARDE DE DIJON!
SQUATE
PIEDS
LECTEUR DE MP3

Alerte rouge 2

Ce mois-ci c'est la fête aux jeux de stratégie. Voici les six premières missions d'Alerte Rouge 2, pour ceux qui éprouveraient quelques difficultés à se remettre dans l'bain. Voici quelques petites astuces qui vous permettront de bien engager vos campagnes afin de torpiller l'ennemi au maximum. Bonne bourre...

MISSION N°1 : LONE GUARDIAN

New York est infesté par les Soviets et vous allez devoir rétablir la situation. Vous allez commencer avec Tania, une pro du sabotage, mon dieu qu'elle est bonne, et vous enverrez par le fond quatre cuirassés qui s'amusent avec la Statue de la liberté. Petite mission de mise en jambes où vous devrez être vigilant pour ne pas vous faire casser votre base.

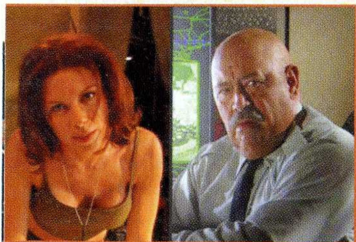
POINT N°01 :

Vous allez commencer avec Tania et aller saboter les quatre cuirassés qui bombardent la Statue de la liberté. Une fois que vous aurez détruit les bateaux, dirigez-vous vers la statue et allez vers la gauche en direction des blocs d'immeubles, en direction du point n°02.

POINT N°02 :

Vous trouverez une caisse d'upgrade sur le parking, qui vous permettra d'optimiser vos performances. Allez ensuite sur le parking qui se trouve en face pour trouver une autre caisse.





POINT N°03 :

Lorsque vous arriverez dans la base, vous devrez construire tout de suite une baraque pour former des soldats. Sortez-en une dizaine et déployez-les du côté de l'entrée pour protéger votre collecteur. Utilisez quelques chiens, très efficaces contre l'ennemi, le temps que vous ayez une défense convenable.

POINT N°04 :

Comme le pont est cassé, vous allez fabriquer un ingénieur afin de le réparer. Faites ensuite passer Tania pour qu'elle détruise tous les lance-missiles qui se trouvent sur la berge.

POINT N°05 :

Vous allez complètement raser la base ennemie. Vous pouvez utiliser Tania à 99 % pour ce job, mais il ne faudra pas qu'elle s'approche des mitrailleuses qui se trouvent à l'entrée. Faites exploser rapidement les deux baraques ennemies afin de ne pas vous retrouver avec trop d'ennemis sur le dos. Attaquez-vous ensuite aux autres bâtiments et pendant ce temps, faites une patrouille d'une dizaine d'hommes pour neutraliser les deux mitrailleuses de l'entrée. Il n'est pas nécessaire de capturer les bâtiments ennemis sauf si vous voulez vous faie entraîner pour la suite.



3

4

5

MISSION N°02 : EAGLE DOWN

Si vous ne voulez pas vous embarquer dans une partie marathon pour cette mission, vous allez utiliser Tania à fond. Vous pourrez vous infiltrer dans la base ennemie et la détruire de l'intérieur, ce qui est plus sympa que produire une grosse quantité d'unités pour un assaut ultime.



POINT N°01 :

Vous partirez de cet endroit avec Tania, deux soldats, trois ingénieurs et huit Rocketeers. Prenez Tania et allez sur la caisse qui se trouve juste en face pour upgrader vos unités. Prenez juste les Rocketeers et allez chercher deux autres soldats au point N°02.

POINT N°02 :

Partez de ce point avec votre troupe et allez à l'entrée du camp ennemi au point N°03. Faites converger Tania et le reste de la troupe au même point.

POINT N°03 :

Éliminez les deux mitrailleuses avec vos Rocketeers afin que vos ingénieurs puissent passer sans encombre. Capturez la baraque ennemie en premier et faites deux autres ingénieurs. Vous capturerez de cette manière la base ennemie en quelques secondes. Fabriquez ensuite un collecteur et utilisez quelques hommes, que vous allez déployer à droite de la base car vous ne tarderez pas à avoir de la visite. Vous devrez aussi déployer quelques hommes autour des ressources, afin que vos collecteurs ne soient pas détruits par des attaques surprises de l'ennemi.

POINT N°04 :

Déployez une quinzaine d'hommes dans cette zone afin de repousser les attaques de blindés. Utilisez vos Rocketeers pour les collecteurs ennemis afin d'affaiblir la base adverse.

POINT N°05 :

Amenez Tania et quelques ingénieurs derrière la base ennemie afin de les prendre par surprise. Éliminez les quatre gardes et le chien, puis capturez les deux générateurs. Quelques gardes feront alors le tour pour voir ce qui se passe, mais avec Tania, ils n'auront pas le temps de voir grand-chose.

POINT N°06 :

Faites exploser les barils qui se trouvent près de l'enceinte, puis éliminez les gardes qui s'approcheront. Maintenant que Tania couvre cette zone, prenez vos ingénieurs et capturez les bâtiments stratégiques, de manière à asphyxier l'ennemi rapidement. Il est possible que quelques blindés viennent déranger vos projets, mais si vous avez vos Rocketeers à proximité, ça ne devrait poser aucun problème. Il est préférable que vous ayez détruit les défenses aériennes auparavant. Il y a aussi une astuce intéressante qui consiste à placer Tania à proximité de la baraque ennemie car celle-ci shootera tous les soldats qui en sortiront.







MISSION N°03 : HAIL TO THE CHIEF

Cette fois-ci, vous devrez reprendre le contrôle de Washington, car les fourbes se sont dangereusement approchés de la Maison Blanche. N'hésitez pas à réparer les monuments pour récupérer de l'argent et des upgrades.

POINT N°01 :

Vous allez établir votre base à cet endroit, et d'entrée de jeu, vous enverrez un ingénieur dans le bâtiment pour le réparer, ce qui aura pour effet de faire apparaître deux caisses. Sélectionnez toutes vos troupes afin d'aller sur les deux caisses pour upgrader un maximum d'unités. Déployez ensuite votre camion et construisez rapidement une base aérienne pour dévoiler un peu la carte.

POINT N°02 :

Placez la moitié de vos hommes sur cet angle afin d'éliminer rapidement toutes les unités ennemies qui tenteront de traverser le pont. Placez le reste de vos hommes en dessous pour éviter de vous faire infiltrer. Placez aussi quelques hommes dans les immeubles, au cas où des indésirables réussiraient à passer.



POINT N°03 :

Vous recevrez en renfort trois blindés à cet endroit de la carte. Faites-les avancer un peu pour récupérer une caisse sur le parking, mais prenez garde aux snipers qui sont planqués dans l'immeuble de gauche. Essayez de les garder intact de manière à avoir une petite unité de blindés dans les parrages.

POINT N°04 :

Utilisez les renforts que vous avez récupérés pour investir la base ennemie avec quelques hommes. Si vous réussissez à capturer les bâtiments, ce sera cool, mais prenez soin de les défendre.

POINT N°05 :

Maintenant, prenez quelques hommes et attaquez la deuxième base. Si vous avez bien carburé dans la première partie, vous ne devriez avoir aucun souci pour tout mettre à sac.

POINT N°06 :

Maintenant, vous devez détruire l'antenne qui se trouve devant la Maison Blanche. Prenez quelques Rocketeers et quelques soldats pour faire la soudure. Lorsque la place sera nette, vous aurez droit à une petite vidéo sympa.

MISSION N°04 : LAST CHANCE

Chicago est en mauvaise posture et vous devez reprendre le contrôle de la ville. Un de vos objectifs sera d'établir votre base, mais n'en tenez pas compte.

POINT N°01 :

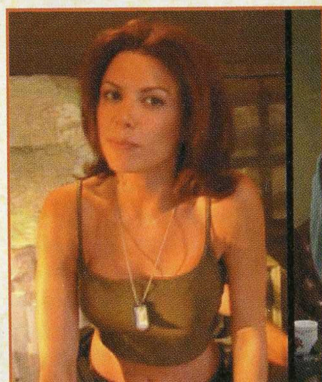
Vous commencerez avec six porte-avions et quatre transporteurs de troupes. Avant de les faire avancer, prenez les quatre Rocketeer et détruisez les pièces d'artillerie qui sont placées sur les remparts.

POINT N°02 :

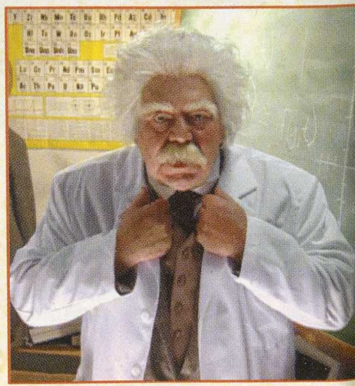
Débarquez vos troupes à cet endroit avec l'appui des porte-avions. Faites très attention à vos chars et à vos Rocketeers car vous en aurez absolument besoin pour la suite des opérations.

POINT N°03 :

Rasez cette base en coordonnant vos porte-avions, ainsi que vos troupes au sol. Faites très attention aux lance-missiles ennemis car ces derniers peuvent vous faire très mal.







POINT N°04 :

Envoyez vos troupes par cette avenue. Utilisez les bâtiments et faites attention aux snipers.

POINT N°05 :

Vous devrez détruire cette base, mais prenez garde aux snipers et aux lance-missiles qui se trouvent dans le périmètre. Détruisez rapidement le bâtiment principal de la base ennemie afin que ce dernier ne puisse pas entamer d'autre construction.

POINT N°06 :

Votre objectif principal est de détruire l'ampli psychique qui se trouve derrière le pont.









MISSION N°05 : DARK NIGHT

ous évoluerez cette fois-ci entre l'Allemagne et a Pologne. Vous devrez saboter les base ennemies en utilisant des espions, tandis que Tania e chargera des explosifs.

POINT N°01 :

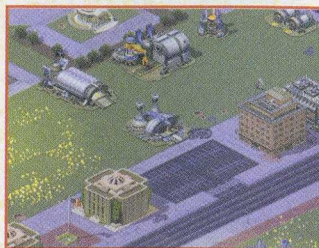
ous partez de cet endroit avec trois espions. orsque vous dirigez un espion, cliquez sur l'ennemi le plus proche afin que ce dernier se transforme. Cette manip marche aussi avec les hiens. Si jamais vos espions se font descendre, achez qu'un hélicoptère vous en amènera 'autres au même endroit.

POINT N°02 :

i vous avez besoin de soldats, vous en trouvez à cet endroit. Personnellement, j'ai préféré voluer avec Tania car celle-ci est d'une efficaité redoutable.

POINT N°03 :

Tirez dans les barils qui se trouvent près de la bobine Tesla pour faire exploser celle-ci et créer une brèche dans l'enceinte. Entrez dans la base avec Tania et détruisez les deux générateurs qui se trouvent à l'entrée. Éliminez tranquillement les gardes qui patrouillent, puis sabotez le dernier générateur pour désactiver toutes les bobines. Envoyez un espion dans le laboratoire qui est au centre de la base, et lorsque vous aurez volé les informations, envoyez Tania pour le faire exploser.





POINT N°04 :

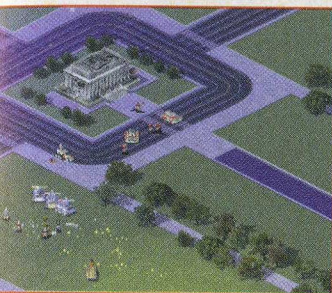
Vous trouverez une unité qui a survécu à un crash d'avion sur cette montagne. Je n'ai malheureusement pas pu les utiliser pour la suite. Peut-être un mauvais bug ?

POINT N°05 :

Nettoyez bien les alentours avant de faire venir vos espions.







POINT N°06 :

Tirez sur les remparts pour créer une brèche. Si vous êtes joueur, vous pouvez faire sauter toute la base en ne vous servant que de Tania.

POINT N°07 :

Tirez sur les barils pour casser le mur et pénétrer dans le silo. Lorsque vous l'aurez fait exploser, vous devrez vous occuper de celui qui se trouve plus haut dans la montagne.

POINT N°08 :

Si vous avez besoin d'un petit coup de main, vous trouverez une petite unité derrière ces grillages. Il vous suffira de faire exploser les barils pour les libérer. Ceci dit, vous pouvez les utiliser pour détruire la bobine Tesla et le générateur qui se trouvent près du silo.

POINT N°09 :

Faites passer Tania par l'entrée et faites-vous plaisir en sabotant tout ce qui vous tombe sous la main. Lorsque vous aurez mis hors d'usage les bobines Tesla, détruisez le dernier silo pour terminer la mission.



MISSION 06 : LIBERTY

Ça va mal à Washington : le Pentagone est sous le feu de l'ennemi et la Maison Blanche est en mauvaise posture. Établissez votre base rapidement et défendez-la à tout prix. Vous devrez impérativement faire le ménage pour que le président puisse prendre son hélicoptère.

POINT N°01 :

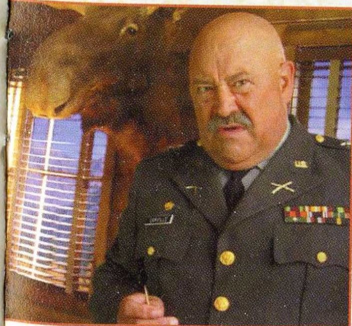
Déployez rapidement vos unités devant la base afin de repousser les attaques ennemies. Établissez votre base à l'arrière et envoyez des ingénieurs réparer les structures en mauvais état.

POINT N°02 :

Faites en sorte qu'aucun blindé ne puisse traverser le pont en déployant plusieurs unités de part et d'autre.

POINT N°03 :

Déployez une quinzaine d'hommes à cet endroit pour commencer à prendre l'ennemi à la gorge. Investissez ensuite les deux bâtiments avec vos



hommes afin d'être plus efficace. Attention, plus vous mettrez de temps à attaquer cette base, plus il sera difficile de la détruire par la suite.

POINT N°04 :

Servez-vous maintenant de cet espace pour renforcer votre présence, et bétonnez l'accès aux deux ponts afin de ne plus subir d'attaque sur votre base principale par ces deux voies d'accès.

POINT N°05 :

Réparez ce monument pour récolter un peu d'argent et amenez le gros de vos forces dans cette zone.

POINT N°06 :

Nettoyez toute cette zone en utilisant des unités différentes afin que le président puisse prendre son hélicoptère. Prenez des Rocketeers et des fantassins car vous ne pourrez pas venir à bout des mitrailleuses et des bateries anti-aériennes.

Capt'ain Ta Race...

En détresse

YBAG

Interactif, multimédia, en réseau, convivial, portable, basse consommation, haute fidélité, plat à coins carrés... Oui, oui, En Détresse, C'est tout ça, et bien plus ! C'est fou, ce qu'on peut faire avec du bête papier et quelques bonnes volontés. Haaa, si Gutenberg nous voyait... nul doute qu'il participerait à cette rubrique, imprimée sur vrai papier d'arbre. Pour poser vos questions ludiques ou répondre à de vrais joueurs bloqués sur PC, envoyez vos lettres à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, et vos mails à : crack@joystick.fr

Questions

VAMPIRE

J'ai presque fini Vampire, et j'aimerais bien qu'on m'aide ! Je suis devant le dernier boss de ce magnifique jeu, et je n'arrive même pas à le battre. Le problème est que je n'ai plus que 30 en humanité, et une fois le boss mort, Christof boit le sang d'Anezka et le jeu se termine là. Comment faire pour accéder à la vraie fin, et pour augmenter son humanité ? Merci d'avance.

Réf.: N°12001, Jayce

COMMAND & CONQUER ALERTE ROUGE

Salut tout le monde, je remercie d'avance tout ceux qui me répondront. J'ai donc un problème assez gros pour ce jeu (en version 1.06). Je suis dans le camp des alliés, et en fait, je suis bloqué à la mission 5A, et ce, malgré le guide stratégique. Y a une chose que je ne comprends pas du tout : à la troisième partie de cette mission, au moment où les renforts arrivent à l'endroit de l'espion, il est dit que l'on doit d'abord détruire la tourelle lance-flammes avec les tanks, et ensuite toutes les unités de défense. Jusque-là tout va bien (à part que rien qu'en faisant ça, j'ai déjà perdu 3 tanks !). Mais là où ça ne va pas, c'est qu'il est dit qu'avec les ingénieurs, on peut (et on doit) s'emparer des structures importantes (notamment du chantier de construction et de l'usine d'armement) mais justement, quand je fais entrer un ingénieur, dans l'une de ces structures, au lieu de la prendre, elle repasse à l'ennemi ! Alors, j'ai quand même pensé à continuer la mission sans aucune structure, mais c'est carrément impossible car je me fais bousiller TOUTES mes unités en une minute maxi. Alors s'il vous plaît, donnez-moi les astuces, aides, ou conseils utiles pour que je finisse cette maudite mission.

Réf.: N°12002, Cédric

TOTAL AIR WAR

Mayday, mayday ! J'ai un problème avec ce magique simulateur qu'est Total Air War. Ce blème survient au décollage au bout de quelques missions, quand je lance une campagne. En effet, lorsque mon heure de décollage arrive, la tour de contrôle refuse de me donner des instructions (numéro de piste, etc.) et la permission de décoller. Le pilote automatique ne réagit donc pas, même après plusieurs minutes. Lorsque je décolle en manuel, mes ailiers ne me suivent pas, et je me retrouve seul face à des hordes de Migs et Sukhois affamés. Et que ces foutus AMRAAM s'épuisent vite ! Est-ce un bug ou une erreur de ma part ? Comme j'ai acheté ce jeu en gamme « best of » d'Infogrames, je n'ai pas de manuel, et le Read-me n'est pas très précis. Merci d'aider un pilote en détresse (Il n'y a rien de plus frustrant, dans un simulateur de vol, que de rester cloué au sol.)

Réf.: N°12003, Raptor.

MDK 2

À l'aide ! Help ! Dans MDK 2, je suis dans la salle inondée par la flotte. Bon, il y a ce satané tube qu'il faut boucher... Je pense qu'il faut utiliser le rouleau de scotch pour jouer au plombier express, mais quand je veux passer à la pratique, ça ne marche pas. Malgré mes clics de souris frénétiques sur le tuyau, rien à faire : le scotch ne colle pas. Où est l'astuce ? Faut-il un autre objet pour colmater le tuyau ? Merci de bien vouloir m'aider.

Réf.: N°12004, Goofy

DIABLO 2

J'ai un 'tit souci (mais du genre énervant, à la longue) dans Diablo 2. Avec le succès de ce jeu fantastiquement génial superdément (malgré l'interface pas top), je ne dois pas être seul à bloquer, alors aidez-nous, pleaze ! Le souci : dans le troisième volet avec les marécages et la jungle aux cannibales (Kurast), je n'arrive pas à récupérer le « Giddbin » que me demande l'alchimiste, je crois. J'ai bien ramé avec mon paladin, pour trouver le village de sauvages où ça a l'air de se passer. Il y a une sorte d'autel marqué Giddbin près des huttes, mais j'ai beau cliquer dessus, que dalle ! Impossible de récupérer l'objet. J'ai déjà essayé cinq ou six fois sans succès. C'est très énervant car en plus, je meurs souvent avant même d'arriver au village, qui est assez éloigné du camp de base (portail magique pas trouvé). Est-ce un bug du jeu ou est-ce mon cerveau qui buggue ? À tous les gueux et gueuses, mordus de Diablo 2. À l'aide...

Réf.: N°12005, Yann

DEUS EX

Salut, je suis dans Deus Ex, au niveau « Hong Kong ». Je dois me procurer des informations dans un commissariat, ce que je réussis à faire assez facilement (en éliminant le garde et en entrant dans le commissariat, récupérer les documents...). Le problème, c'est que juste après, tous les gardes et robots de combat du secteur se ramènent, pas du tout contents du sort subi par leur camarade trucidé ! Ma question est donc la suivante : que faire pour éviter de donner l'alarme et le bain de sang qui suit ? Merci pour votre aide.

Réf.: N°12006, Fabrice

ICEWIND DALE

Dans Icewind, il y a un truc qui me chiffonne. J'aimerais bien savoir s'il y a un moyen élégant de liquider les sentinelles de l'acte 5. J'ai essayé de bien des manières différentes : les passer au fil de l'épée, la magie, etc., mais rien n'y fait, mon groupe d'aventuriers se fait avoir à chaque fois. Merci pour toutes vos suggestions.

Réf.: N°12007, Luke

! Réponses

ODDWORLD 2, L'EXODE D'ABE

Réf.: N°11502, l'inconnu

Salut inconnu. Tu devrais donner un peu plus de détails sur l'endroit où tu es coincé, enfin ! En général, pour passer les obstacles, soit tu utilises tes Mudokons (parfois à plusieurs en même temps) pour actionner les valves ou leviers en leur donnant des ordres, soit tu prends possession des Sligs et des autres monstres avec ton pouvoir de chant. Tu peux alors utiliser les ennemis pour combattre, tirer des leviers, actionner des déclencheurs, etc. Pour entrer dans les baraquements Slig (l'endroit où tu bloques ?), tu devras prendre possession d'un Slig, saluer (touche 1), et rapidement répéter la séquence de sons (touches 5, 6, 3) avant d'aller dans le téléporteur tirer le levier. Bonne chance pour la suite.

Glukk

QUEST FOR GLORY 5

Réf.: N°11601, Fred

Cher Fred, courage, tu es vraiment à la fin du jeu ! Il y a plusieurs possibilités de fin dans Quest For Glory 5, qui varient selon ta profession de base (guerrier, voleur...) et tes choix. Pour libérer Elsa (derrière la grille en haut à droite), tu peux, selon les cas, utiliser la magie sur la serrure, utiliser les outils de voleur trouvés sur la table, ou carrément lui donner les outils pour qu'elle se libère d'elle-même. Effectivement, Elsa viendra ensuite combattre à tes côtés et t'aider. Une fois que tu tues le Minotaure, Minos arrive alors et meurt en détruisant la pierre qui va relâcher le dragon. Fouille les corps de Minos et son Minotaure. Prends la hache. Elsa doit alors t'indiquer un endroit avec un mécanisme à crocheter. Si elle ne te l'indique pas, il s'agit de la grille située dans l'alcôve en haut à gauche. Une fois que tu y seras rendu, Katrina apparaît et tu devrais normalement être téléporté magiquement pour combattre le dragon. Je n'ai pas rencontré ton problème, je suppose donc qu'il est lié d'une manière ou une autre à l'absence d'Elsa ; sinon, il s'agit peut-être effectivement d'un bug (repars d'une autre sauvegarde). Je te laisse te débrouiller pour le combat final contre le dragon, qui n'est pas bien dur. Au fait, ne te sacrifie pas au cours du combat, si tu veux profiter du résultat de tes efforts héroïques.

Master Adoy

EGYPTE 1156

Réf.: N°11602, Christophe

Pour te sortir de là et trouver la maison d'Hori, voilà ce que tu dois faire, à partir du moment où tu obtiens la liste des noms, avec le nom d'Hori. Parle au gardien (Pentaour) et montre-lui la bague. Frappe à toutes les portes. En discutant avec un ouvrier, tu apprends que le nom d'Hori est marqué au-dessus de la porte de sa maison. En avançant dans le dédale des rues, tu vas sûrement trouver une échelle abandonnée dans une ruelle. Prends-la car elle est indispensable. En continuant à partir de là, tu arrives chez Hori en poursuivant ton chemin. Il y a une femme (la cabaretière) placée devant deux portes. L'une des portes est celle d'Hori (c'est marqué dessus). Mets l'échelle contre le mur de gauche de la porte d'Hori. Donne la bague, que tu as obtenue du scribe, à la femme pour avoir la paix. Tu n'as plus qu'à grimper à l'échelle pour rentrer chez Hori. Tu auras pas mal de choses à y faire. Entre autres : regarde le lit, et n'oublie pas de déplacer la natte foncée sur la banquette. Amuse-toi bien.

B2Z

L'AMERZONE

Réf.: N° 11705, Amerzonard

Salut Amerzonard. Être coincé si près du but, quelle déception. C'est pourtant pas compliqué ! Mais heureusement, Super Atrus est là. Après avoir mis l'œuf sur son socle, mets-le dans ton inventaire et approche du volcan, là tu verras une grande corniche. Vas-y et dépose l'œuf sur le bord et en même temps, mets l'oiseau sur l'œuf et éloigne-toi du bord. Autre possibilité : après avoir mis l'œuf sur le « ponton », utilise le marteau sacré dessus. Et voilà le travail.

Scattolik, Atrus

PLANETSCAPE TORMENT

Réf.: N° 11806, Max Freeman

Hep, t'es trop con. Pardon, je veux dire ton perso est trop con. Bon, je m'explique parce que c'est encore assez glauque ! Il te faut comme caractéristique 22 en sagesse ET en intelligence (au minimum, bien sûr) sans quoi t'es voué à faire comme mon guerrier : jouer aux billes avec cette sphère. Tu devras alors buter tous le monde (gaffe, ils sont very hard). Alors, si ce n'est pas un problème de caractéristique, cela vient du fait que tu n'as pas répondu correctement. Il faut en effet parler à l'incarnation « bonne » en posant les questions à rebours, puis il faut, une fois à la question 2, la reposer (elle a changé : un nouveau sujet apparaît) ; ensuite, il te suffit d'approfondir ce sujet. Ce n'est qu'ainsi que tu capteras la sphère de bronze de pharod, et magie magie 2 000 000 d'XP. Les portes de l'enfer sont à portée de mains... pour entrer ou sortir !

Khazâd Imladris
et Gonnhirrim Istaridûr, Becteur

HIDDEN & DANGEROUS

Réf.: N° 11902, KillerGreg

Salut KillerGreg, le niveau où tu es bloqué est assez dur. Après avoir déguisé tes quatre soldats en civil (tu dois aller chercher les uniformes le plus discrètement possible, et les enfiler si possible au point de départ), il faut que tu te trouves au point de départ de la mission pour les faire monter dans la voiture noire. Grâce à cette voiture, tu pourras passer devant les patrouilles allemandes et traverser le pont en toute tranquillité. Une fois de l'autre côté du pont, le plus dur reste à faire. Il faut que tes quatre hommes descendent de l'auto et se dirigent vers le bateau rapidement. Sur le ponton, il faudra neutraliser un soldat allemand par un coup de poignard dans le dos avant qu'il ne donne l'alerte. Embarque à bord du bateau le plus vite possible ; si possible, couche tes soldats (sauf celui qui pilote) et accélère à fond. Quelques petits bugs (!) t'obligeront certainement à recommencer cette dernière manœuvre plusieurs fois, mais ça en vaut la peine, car le meilleur du jeu reste à venir.

Zuhutay, Scattolik

PHANTASMAGORIA 2

Réf.: N° 11905, Moi...

Hello Toi. Le code qui te servira à retrouver ton fichier, tu le connais par cœur : RATOUN, le surnom que Bob t'as donné. Pour les archives, c'est plus loin dans le jeu : le mot de passe est CARPE DIEM, que tu trouves normalement quand tu inspectes le bureau de ton patron. Quand tu auras tout fait au 1er CD, tape une dizaine de fois sur le texte retrouvé, pour que l'heure du travail soit terminée, et va retrouver Joyce au bar de l'Arbre des rêves.

Hécatombe, Jeff

Jeux Crack

Ybag

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

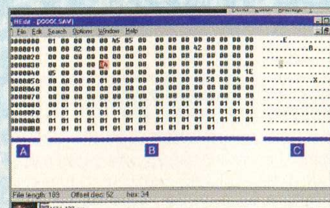
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts vous suffiront largement.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 98, sur le CD, dans le répertoire \DATA\PHARMACIE\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton « Pharmacie » du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer d'une astuce imaginaire dans laquelle il faudrait éditer une sauvegarde. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5[e] chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Bienvenue dans les JEUX CRACK. Vous y trouverez des trucs, astuces, bidouilles, patches... destinés aux jeux les plus courants sur PC, généralement pour les versions françaises. Tous ces trucs sont systématiquement testés. Pour toute suggestion, critique, idée d'amélioration, etc., écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Pour encore plus de fun, voici un ensemble de codes pour tricher dans ce super Quake-like pourvu d'une héroïne bien plus destroy que Lara Croft.
Trucs pour la version internationale 1.0 du jeu en mode AZERTY.
- Une petite astuce :
Quand vous devez remonter vos points de vie, trouvez un arbre à fruits de soins. Utilisez le fruit et patientez 2 ou 3 minutes : un nouveau fruit vient de pousser. Répétez l'opération à volonté. Le nombre de fruits est illimité.
- Pour utiliser les codes de triche :
Commencez par aller dans le menu « Vidéo/Audio », puis choisissez l'option « Avancées ». Cochez la case « Console » dans les choix pour autoriser son utilisation pendant le jeu. Cliquez sur « Appliquer les changements », puis « Retour » et « Charger une partie ».Pendant le jeu, appuyez sur la touche « petit 2 » (juste au dessus de TAB) pour passer en mode console. Vous n'avez plus qu'à saisir l'un des codes suivants, appuyer sur ENTRÉE et retourner au jeu. (Le mode console dispose d'un éditeur intégré ; vous pourrez réutiliser ou modifier des commandes déjà passées, en utilisant les touches de direction du clavier.)

CODE RÉSULTAT
God Mode dieu Activé/Désactivé
notarget Désactive l'I.A. des ennemis, qui deviennent insensibles à votre présence

health X
Redonne X points de vie (avec X de 0 à 100)

eventlist
Affiche une liste de commandes (utiliser les ascenseurs de la fenêtre console pour les visualiser)

noclip Mode sans clipping (passe-muraille) **Activé/Désactivé.**
Ce mode permet aussi de voler (sautez pour monter, accroupissez-vous pour descendre)

give all
Donne toutes les armes et les objets

map XXXX
Aller au niveau nommé XXXX, avec XXXX au choix dans la liste qui suit :
intro Cinématique du début de jeu
fakkhouse Début de jeu
homes1
landersroost
creeperpens
blood
cemetery
cliff1
cliff2
fog
gruff
gruff_cinema
homes2evil
homes2good
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo
end Cinématique de fin de jeu
À présent, penchons-nous sur un code très puissant qui permet de créer tout objet, arme, armure, monstre... désiré pendant le jeu :

spawn XXXX
Pour l'utiliser, tapez la commande, toujours en mode console, en remplaçant XXXX par l'objet, l'arme, le monstre, etc. choisi dans la liste qui suit, en rajoutant un « .tik » collé derrière. Exemple : je veux une grosse hache ; je saisis la commande « spawn weapon_axe.tik », et voilà : la hache désirée apparaît juste devant Julie. Notez que les codes comportent des caractères « soulignés » et pas des tirets.

ARMES
weapon_axe
Hache
weapon_cbow
Arbalète
weapon_chaingun
Mitrailleuse
weapon_chainsword
Épée tronçonneuse
weapon_elecsword
Épée électrique
weapon_firesword
Épée de feu
weapon_flamethrower
Lance-flammes
weapon_flamethrowergas
Combustible de Lance-Flammes
weapon_flashbang
Détonateurs
weapon_gun
Pistolet
weapon_horn
Trompe de conjuration
weapon_hornofconjuring
Trompe de conjuration
weapon_largeshield
Grand bouclier
weapon_lightsword
Épée de lumière
weapon_rlauncher
Lance-roquettes
weapon_shotgun
Fusil à pompe
weapon_sling
Fronde
weapon_sling_asteroid
Fronde à météorite
weapon_sling_gas
Fronde à spores de gaz
weapon_smallshield
Petit bouclier
weapon_soul
Suceur d'âmes
weapon_soulsucker
Suceur d'âmes
weapon_uzi
Mitraillette Uzi
weapon_2uzis
Uzis Akimbo
weapon_dualuzi
Uzis Akimbo

MUNITIONS
ammo_flashbangs
Détonateurs
ammo_gascan
Essence (lance-flammes)
ammo_gasplant
Spores de gaz (fronde)
ammo_gunclip
Chargeur de balles (pistolet)
ammo_meteor

Météorite (fronde)
ammo_plasma
Plasma (arbalète)
ammo_rockets
Roquettes (lance-roquettes)
ammo_shell
Cartouches (fusil à pompe)
ammo_uziclip
Chargeur de balles (uzi)
ammo_bolt
Carreaux (arbalète)
ammo_rock
Pierre (fronde)

ARMURES
armor_armguard
Protection coude
armor_kneepad
Genouillère
armor_shoulderpad
Protection d'épaule

OBJETS
item_bighealthfruit1
Gros fruit de soin
item_healthfruit1
Fruit de soin
item_healthmush
Champignon de soin
item_healthplant
Plante de soin
item_healthvial
Flasque de soin
item_bigwaterampoule
Grosse ampoule d'eau
item_waterampoule
Ampoule d'eau
item_edenwater
Eau de paradis
item_watervial
Flasque d'eau
item_cop
Potion de cercle de protection
item_crystalshard
Écharde de cristal
item_dagger
Dague
item_detonator
Détonateur
item_fogjewel
Joyau de brouillard
item_bloodshgliek
Shgliek sanglant
item_heart
Cœur
item_orb
Orbe
item_swordcrystal_blue
Épée de cristal bleue
item_swordcrystal_red
Épée de cristal rouge
item_tikismall
Petite statue de Tiki
item_tyleramp
Ampoule de Tyler

MONSTRES
claw
Griffe géante
creeper
Creeper
gasyerass
Plante à gaz
ghost
Fantôme
grawlix
Grawlix
harvester
Moissonneur
horde
Horde
lympthorn_f
Lympthorn femelle
lympthorn_m
Lympthorn mâle
recruiter
Recruteur
seasnake
Serpent de mer
shgliek
Shgliek
shgliek_evil
Shgliek mauvais
suckblow
Suceur-cracheur
tyler
Tyler
vmama
Maman Vymish

DIABLO 2

Voilà un tombereau d'astuces pour l'un des jeux les plus populaires de l'an 2000. Tous ces trucs sont pour la version française 1.0 à 1.03 de Diablo 2, et maintenant place au fun :

LES ASTUCES
- Fric et points d'expérience faciles :
Beaucoup des donjons de Diablo 2, sont réinitialisés après une sauvegarde/abandon de jeu. Il suffit donc de choisir une carte bien adaptée au niveau de votre personnage, dont vous connaissez les monstres et la situation des coffres au trésors majeurs (ceux avec une aura scintillante), d'aller les nettoyer de leurs monstres et richesses, de sauvegarder et quitter. Rechargez le personnage. Hop! vous êtes de retour au campement. Réparez, vendez vos objets, retournez à nouveau dans le même donjon, etc. Notez que vous pouvez mettre en pratique cette astuce avec la ville de Tristam (atteinte par le portail ouvert en actionnant les mégalithes du « champ des pierres »), l'idée étant d'aller fouiller de manière répétée le cadavre de Wirt qui se trouve dans le coin nord-ouest de la carte.

- Soins gratuits :
Si vous manquez d'argent pour les soins, n'oubliez pas que vous avez toujours un personnage ami au camp, qui vous soignera gratuitement, dès l'instant où vous lui adresserez la parole. Par exemple, au « Camp des rogues », il s'agit d'Akara, à « Lut Gholein », de Fara, etc. De plus, en vous soignant, il soigne également tous les membres de votre troupe (golem, mercenaire, etc.) et pour couronner le tout, remet également votre Mana au maximum.

- Identification d'objets gratuite :
Dès que vous aurez libéré Deckard Cain de sa cage à Tristam, il deviendra votre ami fidèle, vous suivant partout, et expertisera TOUS les objets magiques que vous pourrez lui montrer.

- Optimisation de perso :
Les caractéristiques les plus importantes à développer sont dans l'ordre : la Vitalité (elle détermine votre endurance et le nombre de points de vie). Comme Diablo 2 est assez bourrin, cette caractéristique est la plus importante, quel que soit le type de personnage, spécialement les magiciens, beaucoup moins robustes que les guerriers. En deuxième lieu la Force (encore une fois quels que soient les personnages, car non seulement elle donne des bonus de dégâts au corps à corps, mais elle détermine le type d'armure et d'arme que vous pourrez utiliser). Viennent ensuite la Dextérité (détermine les capacités d'attaque et de Défense, ainsi que l'usage de certaines armes) et l'Énergie. Sur un personnage de faible niveau (même magicien, nécro ou ensorcelleuse !), il vaut mieux faire l'impasse sur l'Énergie (bien qu'elle fixe la quantité de Mana, vous n'aurez pas de sorts très gourmands au début, et il est facile de compenser par les potions de Mana ou en renforçant les pouvoirs de récupération de Mana par des objets magiques ou des sorts. Du côté des protections magiques, la plus indispensable est la protection contre la Foudre. Dès que vous le pourrez, équipez-vous de quelques objets magiques protégeant de la foudre. Les attaques à base de feu, froid ou poison posent moins de problèmes, car les points de vie diminuent à un rythme plus lent.

- Sauvegarde de secours :
Il est très frustrant de se faire tuer pour une raison idiote, spécialement en mode de jeu « Hardcore », où la résurrection est interdite. Pour ne pas tout perdre du temps investi à monter votre personnage : allez dans le répertoire du jeu, entrez dans le dossier « Save », créez-y un nouveau dossier « Backup ». À présent, contentez-vous de copier tous les fichiers commençant par le nom du personnage à protéger dans le dossier backup. Il y a au moins 4 fichiers type : nom_duperso.key, nom_duperso.ma0, nom_duperso.map, nom_duperso.d2s (si vous avez fini le jeu et utilisé le même personnage avec d'autres niveaux de difficulté, il peut y avoir des fichiers supplémentaires type nom_duperso.ma1, etc. En cas de malheur, effacez simplement les fichiers du personnage mort placés dans « save » et remplacez-les par ceux contenus dans « backup » (faites une copie de fichier pas un déplacement).

ACCÈS AU NIVEAU SECRET

Pour atteindre le niveau secret de Diablo 2, il faut disposer d'un personnage ayant battu Diablo (donc fini le jeu). Retournez alors au « camp des rogues » du début de jeu (en manipulant l'onglet de numéro de chapitre, en haut de la page de choix du téléporteur, vous pourrez aller n'importe où, sans avoir besoin de bateau ou caravane). Une fois au camp, prenez votre cube Horadrim, placez à l'intérieur un « livre des portails » et la « jambe de Wirt », transmutez, et un portail magique orange s'ouvrira à côté de vous. Attention, avant de l'emprunter, ce niveau secret, « La Ferme », est bourré de monstres vraiment vaches. Il vaut mieux être costaud pour survivre (au moins niveau 27 ou 28 minimum, et encore en jouant la prudence). Si vous n'avez plus la « jambe de Wirt », retournez à Tristam (téléporteur au milieu des menhirs de la carte « Le champ de pierres »), une nouvelle jambe vous attend. Attention, si vous avez le patch 1.03, une fois sorti du jeu, vous ne pourrez plus retourner dans le niveau secret. En revanche, le jeu en version 1.0 permet un accès illimité aux vaches folles (en récupérant la jambe nécessaire à chaque fois).

TRANSMUTATIONS À L'AIDE DU CUBE HORADRIM :

- Dague + Hache + jeu de couteaux de lancer = Jeu de haches de lancer (marche pour tout type de hache, dague et couteaux)
- **Anneau + Saphir + 4 potions de dégel =** anneau de Cobalt (entre 20 et 30 % de résistance au froid, type de gemme et d'anneau sans importance)
- **Épée normale + 6 Gemmes =** une épée longue avec logements pour gemmes (marche pour tout type de gemme)
- **Anneau + Émeraude + 4 tubes d'Antidote =** anneau d'Aigue-marine (de 20 à 30 % de résistance au poison, type de gemme et d'anneau sans importance)
- **Potion santé + fiole verte de gaz de strangulation =** tube d'antidote (type de potion de santé sans importance, la fiole de gaz doit être le gros modèle conique).
- **Anneau + Rubis + 4 potions explosives (et pas fulminantes) =** Anneau Grenat (de 20 à 30 % de résistance au feu, type de gemme et d'anneau sans importance).
- **Anneau + 2 Topazes =** Anneau Corail (de 20 à 30 % de protection contre la foudre, type de gemme et d'anneau sans importance).

DEUS EX

Deus Ex est un jeu génial, alors n'utilisez les cheat codes qui suivent qu'en cas d'absolue nécessité. Ces codes (à taper en clavier Azerty) fonctionnent sur la VF 1.003f et sur la version États-Unis. Pour activer la ligne de saisie des codes, il faut d'abord modifier le fichier : user.ini qui se trouve dans le dossier « system » contenu dans le répertoire de jeu. Chargez « user.ini » dans un éditeur de textes (Notepad, etc.). À présent, allez à peu près au milieu du fichier. Vous allez découvrir l'attribution des commandes aux touches (binding) qui est de type : touche = commande. Choisissez une touche vide à laquelle vous attribuerez la commande « Talk ». Par exemple, modifiez le « T » (vous aurez T = Talk), enregistrez le fichier modifié, et lancez le jeu. Chargez une partie et appuyez sur « T ». Une ligne de saisie, commencée par « Say : » s'affiche en bas à gauche. Effacez le « Say : » (touche retour en arrière) puis tapez (sans les crochets) le code qui valide l'ensemble des options de triche : [set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True] Validez par Entrée ; le jeu est alors en cheat mode. Appuyez à nouveau sur « T », saisissez le code désiré dans la liste, puis faites Entrée.

LES CODES :

Allcredits : Donne 100 000 Credits
Allammo : Le plein de munitions
Allaugs : Donne toutes les modifications Cyborg de base (régénération, amphibie, super vitesse, blindage, force...)
Allenergy : Le plein d'énergie
Allhealth : Santé au maximum
Allimages : Donne tous les documents, plans, photos...
Allskillpoints : 100 000 points d'expertise à repartir sur les compétences
Allweapons : Toutes les armes tombent à vos pieds
Behindview 0/1 : Vue subjective (0) ou vue de derrière (1).
Fly : Pour voler, regardez dans la direction désirée et avancez (on ne peut changer d'arme en vol)
Walk : Désactive le mode vol
God Mode : dieu activé/désactivé
Iamwarren : Active le champ EMP
Legend : Un menu secret apparaît (jukebox, blagues, debugage...).
Opensesame : Ouvre toute porte placée dans le champ du viseur
Tantalus : Tue l'ennemi dans le viseur

MDK 2

Comment faire pour promener un chien à 6 bras, un homme-canon ou un professeur fou, dans les niveaux galactiques de MK2 (Version Française 1.0 Azerty) ? C'est simple, commencez par charger une partie et pendant le jeu, appuyez sur la touche « petit 2 » (au-dessus de Tabulation), une ligne de commande précédée par l'inscription « Ome » apparaît en bas d'écran. Tapez l'un des codes suivants pour accéder au niveau de votre choix, et ressortez de la ligne de saisie en appuyant sur « Échap » :

CODE DE NIVEAU	DESTINATION
mdkNewGame[1,12]	Niveau 1
mdkNewGame[2,12]	Niveau 2
mdkNewGame[3,12]	Niveau 3
mdkNewGame[4,12]	Niveau 4
mdkNewGame[5,11]	Niveau 5
mdkNewGame[6,8]	Niveau 6
mdkNewGame[7,11]	Niveau 7
mdkNewGame[8,8]	Niveau 8
mdkNewGame[9,13]	Niveau 9
mdkNewGame[10,7]	Niveau 10
mdkNewGame[11,1]	Niveau 10 / premier bonus
mdkNewGame[12,1]	Niveau 10 / second bonus